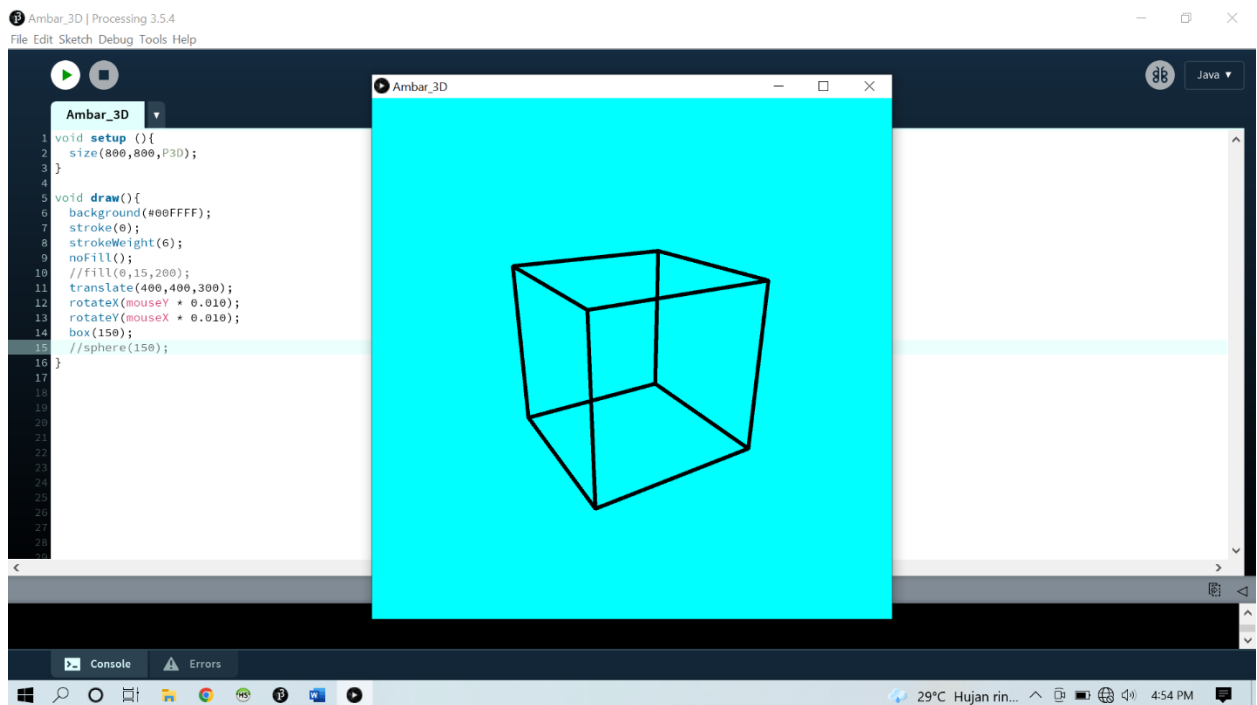


Nama : Ambar Wati
NIM : 20.01.013.001
Kelas : Teknik Informatika A
UAS : Grafika Komputer

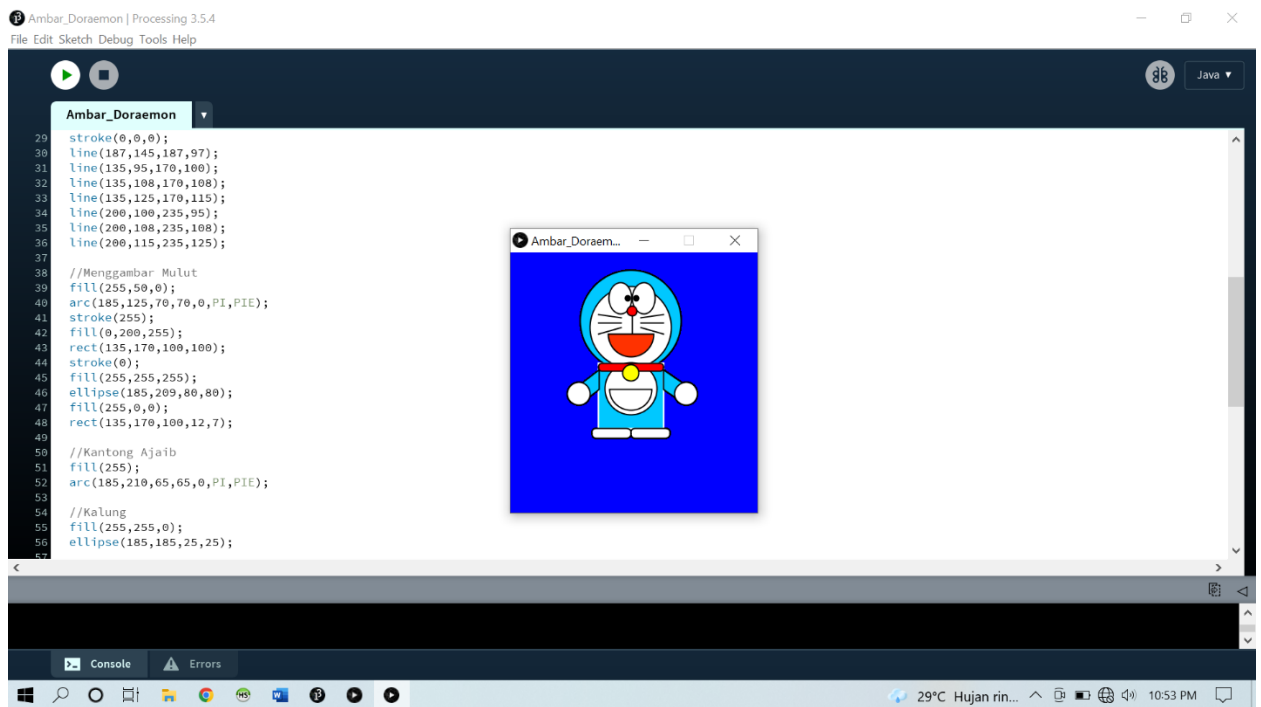
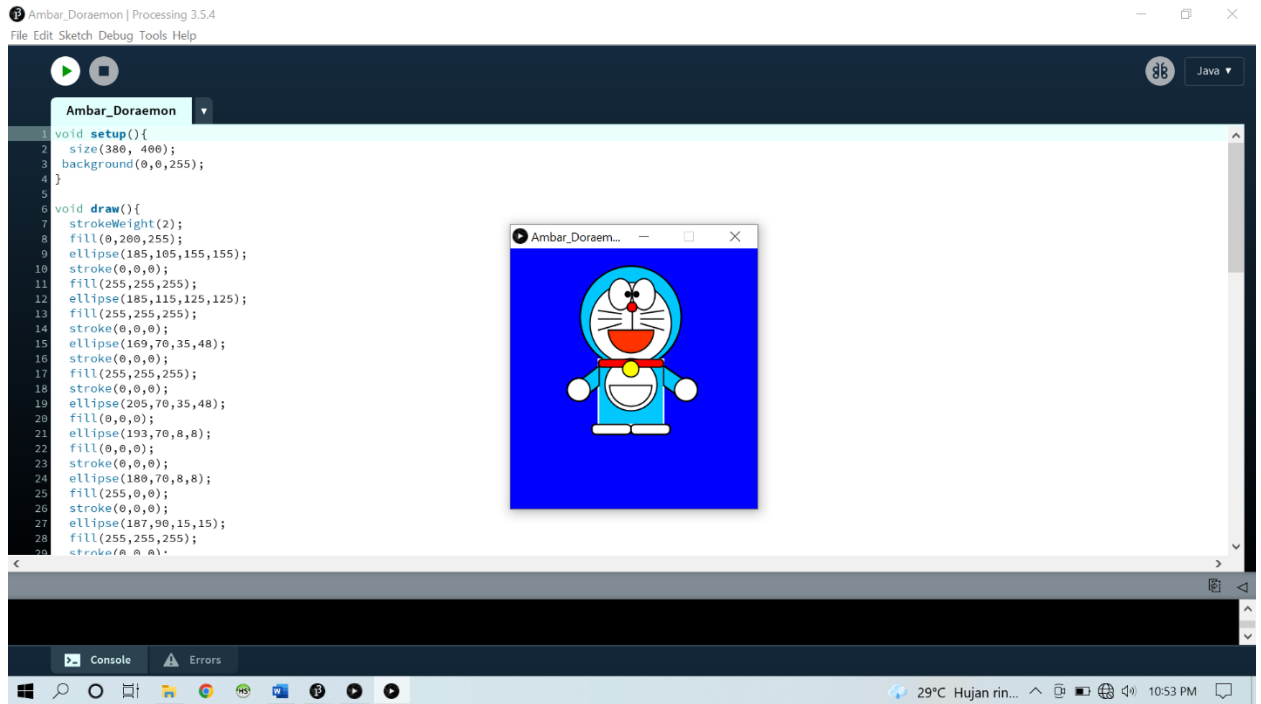
1. Memodifikasi atau membuat program baru terkait transformasi 2D atau 3D, kemudian kirim hasil dan jelaskan maksud tiap baris pada program tersebut.



1. Pada baris kesatu terdapat **void setup()** adalah suatu fungsi yang akan dieksekusi hanya sekali oleh program, skrip yang dimasukkan di dalam void setup adalah fungsi size(). Terdapat kurung kurawal “{” untuk memberitahu komputer bahwa perintah-perintah didalamnya merupakan satu kesatuan.
2. Pada baris kedua terdapat fungsi **size(800,800,P3D)** yaitu untuk mengatur ukuran kanvas, pada program diatas size(800,800,P3D), untuk melakukan pemrosesan 3 dimensi mode yang digunakan adalah “P3D”.
3. Pada baris ketiga terdapat kurung kurawal “}” untuk memberitahu komputer bahwa perintah-perintah didalamnya merupakan satu kesatuan.

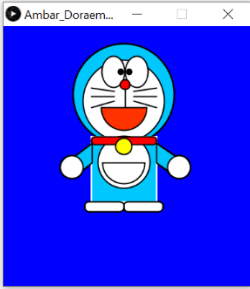
4. Pada baris kelima terdapat **void draw()** adalah fungsi yang akan dieksekusi berkali-kali oleh program, dan akan berhenti Ketika display window ditutup atau tombol stok di tekan.
5. Pada baris keenam terdapat **background(#00FFFF)** yaitu digunakan untuk memberi warna latar, pada program diatas background yang digunakan adalah warna biru langit dengan kode warna (#00FFFF).
6. Pada baris ketujuh terdapat **stroke(0)** fungsi ini berguna untuk mengatur warna garis dari objek yang akan digambar.
7. Pada baris kedelapan terdapat **strokeWeight(6)** fungsi ini berguna untuk mengatur garis, pada program diatas ketebalan garis yaitu (6).
8. Pada baris ke Sembilan terdapat **noFill()** fungsi ini digunakan untuk tidak memberi warna pada garis objek pada program yang dibuat.
9. Pada baris kesepuluh terdapat **fill(0,15,200)** fungsi ini digunakan untuk memberi warna pada garis objek pada program yang dibuat.
10. Pada baris kesebelas terdapat **translate(400,400,300)** fungsi ini digunakan untuk menggeser objek relatif terhadap posisi pada display window, dengan ini kita dapat menggeser-geser posisi kubus 3D yang dibuat secara untuh.
11. Pada baris keduabelas terdapat **rotateX(mouseY * 0.010)** fungsi ini digunakan untuk memutar objek yang kita buat dengan megikuti arah mouseY.
12. Pada baris ketigabelas terdapat **rotateY(mouseX * 0.010)** fungsi ini digunakan untuk memutar objek yang kita buat dengan megikuti arah mouseX.
13. Pada baris keempatbelas terdapat **box(150)** yaitu objek yang kita buat berbentuk kubus 3D dengan ukuran 150.

2. Membuatlah grafika yang berbentuk Doraemon menggunakan Proceissing.



Ambar_Doraemon

```
58 //Lengan Kiri
59 fill(0,200,255);
60 stroke(0);
61 quad(110,230,110,200,136,180,136,210);
62
63 //Lengan Kanan
64 fill(0,200,255);
65 stroke(0);
66 quad(235,210,235,180,264,200,264,230);
67
68 //tangan Kiri
69 fill(255,255,255);
70 stroke(0);
71 ellipse(105,217,35,35);
72
73 //Tangan Kanan
74 fill(255,255,255);
75 stroke(0);
76 ellipse(270,217,35,35);
77
78 //menggambar Kaki
79 fill(255,255,255);
80 stroke(0);
81 rect(125,270,60,15,10);
82 fill(255,255,255);
83 stroke(0);
84 rect(185,270,60,15,10);
85 }
```



Console Errors

29°C Hujan rin... 10:54 PM